# 取扱説明書

対象年齢5才以上　プレイ人数:2人～6人

**⚠注意（ちゅうい）**

保護者の方へ　必ずお読み下さい

- ●小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ●誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ●遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。

◆使用上の注意◆

- ・破損、変形などの原因になりますので、ゲームボードや駅名カードには無理な力を加えないでください。
- ・高温・多湿の場所や直射日光が当る場所での使用や保管は行わないでください。

## ＜セット内容＞

●ゲームボード（1枚、400×204mm）　●電車コマ（6コ）
●駅名カード（26枚）　●サイコロ（1コ）
●取扱説明書（本誌）　●予備カード（1枚）

## ■はじめに（ゲームの準備方法）

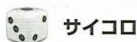
**・ゲームを始める前に、次の準備をしてください。**

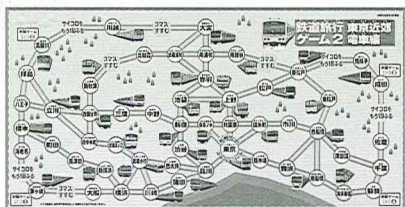
①ゲームボードを広げて、地図の面を上にして平らな場所の上におきます。
※ゲームボードの素材は紙ですので、温度や湿度により、"そる"ことがあります。そのときは、平らになるように、手で修正してください。

②自分がプレイする電車コマを1つ選びます。

③駅名カード26枚をよくシャッフルし、ウラ向きのまま山にして、場（ゲームボードの外）におきます。
※白紙のカードは、予備のカードですので、駅名カードをなくしたときなどに使ってください。

④サイコロを、ゲームボードの外においておきます。
※ゲームボードの外を、「場」といいます。

駅名カードの山

サイコロ

ゲームボード

**★この「鉄道旅行ゲーム2」を初めて遊ぶときは、必ず初級ゲームから遊んで、基本的な遊び方を練習してください。**



## 初級ゲーム

### 「ぐるっと1周！早回りゲーム」の遊び方

**全員、東京からスタートして、チェックポイントの4駅を順番に回って、最初に東京に戻ってきた人が勝ちのゲームです。**

**●勝利条件**

ゴールの東京に、いちばん最初に戻ってきた人が勝ちです。ただし、チェックポイントのマスを①～④の順番で通過しなければなりません。

**●ゲームスタート**

①全員、自分の電車コマを、東京のマスにおきます。
※この初級ゲームでは、駅名カードは使いません。

初級ゲーム 東京 スタート&ゴール

②全員でジャンケンなどをして、プレイする順番を決めてください。

③1番の人はサイコロをふって、その出た数だけ電車コマを、チェックポイント①の茅ヶ崎の駅名マスに向かって進めてください。どのルートを通るかは自由ですが、次のような進め方はできません。
- ・1回の移動で、同じルートを往復したり、同じルートを2度通ってはいけません。
※次の順番のときに、前回に来たルートを戻るのはOKです。
- ・止まりたいマスがあっても、サイコロでちょうどの数が出たときしか止まれません。
※ただし、東京にゴールするときだけ、サイコロの目がちょうどの数でなくても止まれます。

④チェックポイントのマスは、止まる、または、通過すればOKです。
※チェックポイントのマスは、茅ヶ崎・高麗川・成田・蘇我の4カ所です。

初級ゲーム チェックポイント① 茅ヶ崎　など

⑤チェックポイント以外のマスに止まったときは、次のようにおこないます。

○駅名マス（黒い丸・赤い丸）

初級ゲームでは、することはありません。
次の人に順番がうつります。

赤羽　千葉　など

○「3マスすすむ」
電車コマを3マス進めます。
来たルートを戻ってもかまいません。

3マス すすむ

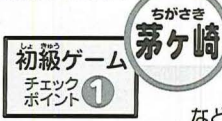
○「サイコロをもう1回ふる」
サイコロをふって、出た数だけ電車コマを進めます。
来たルートを戻ってもかまいません。

サイコロを もう1回ふる

※「3マスすすむ」「サイコロをもう1回ふる」で電車コマを進めたときに、また指示が書いてあるマスに止まったときは、同じようにします。
例：「サイコロをもう1回ふる」で電車コマを進めて、また「サイコロをもう1回ふる」に止まったときは、またサイコロをふって、電車コマを進めます。

⑥移動し終わったら、次の人に順番がうつります。

**⑦ゴールする前に、必ずチェックポイントを、①→②→③→④の順番で止まる、または通過してください。違う順番で止まったり、通過してはいけません。**

⑧いちばん最初に、ゴールの東京のマスに着いた人が勝ちです。
※東京にゴールするときだけ、サイコロの目がちょうどの数でなくても止まれます。
※2位以下は、そのままゲームを続けて、ゴールに着いた順番で決めてください。

**ーお客様へー**
この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良を行っております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる場合がありますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
**（株）エポック社お客様サービスセンター　TEL.029-862-5789**
（電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください）
【電話受付時間】月～金曜日（祝・祭日及び弊社特休日を除く）10時～12時、13時～17時

## 「駅名集めの旅ゲーム」の遊び方

**場に出された4枚の駅名カードが目的地となり、そのマスに行って、駅名カードを集めるゲームです。場の駅名カードが1枚取られると、カードの山から1枚補充されるので、目的地が次々と変わるハラハラどきどきのゲームです。**

**●勝利条件**

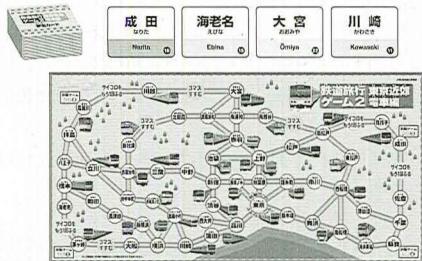
**駅名カードを、いちばん多く集めた人が勝ちです。**

**●ゲームスタート**

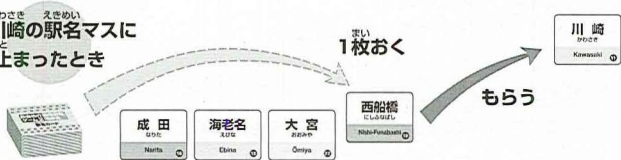
①ゲームの準備（1ページ参照）をおこないます。

②全員、自分の電車コマを好きな駅名マスにおきます（黒い丸のマス、赤い丸のマスのどちらでもかまいません）。他の人と同じ駅名マスでもＯＫです。

③全員でジャンケンなどをして、プレイする順番を決めてください。

④駅名カードを、山の上から4枚取って、場にオモテ向きにして並べてください。
残った駅名カードは、そのままウラ向きの山にして、場においておきます。

⑤場においた4枚の駅名カードの場所が最初の目的地になります。どの駅名カードを取りに行くのかは、各自の自由です。

⑥1番の人はサイコロをふって、電車コマを進めます。進め方は、初級ゲームと同じです。場に出ている4枚の駅名カードを見て、電車コマを進める方向を考えましょう。
※止まりたいマスがあっても、サイコロでちょうどの数が出たときしか止まれません。

⑦場に並べてある駅名カードと同じ駅名のマス（赤い丸のマス）に止まった人は、その駅名カードをもらいます。
※駅名カードは、その駅名マスに止まったときにだけもらえます。（通過したときは、もらえません）
そして、場のカードの山の上から1枚取って、場に並べてください。
※つまり、場の駅名カードは、常に4枚になるようにします。
そのあと、次の人に順番がうつります。

⑧駅名カードの山が無くなったら、場の駅名カードが無くなるまでゲームを続けてください。駅名カードが全て無くなったら、ゲーム終了です。

⑨いちばん多く駅名カードを集めた人が勝ちです。
※2位以下の順位も、集めた駅名カードの枚数で決めてください。
※同点のときは、サイコロをふって、大きい数が出た人を勝ちとします

**●こんなときは？**

◎**自分の電車コマが止まっているときに、駅名マスと同じ駅名カードが出ても、その駅名カードはもらえません。**駅名カードがもらえるのは、自分の電車コマを進めたときだけです。

例：ゲームスタートで、大宮の駅名マスに電車コマをおいたあと、場に大宮の駅名カードが出ても、そのカードはもらえません。
※ただし、次のときは、電車コマを進めたことになるので、大宮の駅名カードをもらえます。

・サイコロをふって、4が出たとき
大宮→南浦和→赤羽→武蔵浦和→大宮と進めれば、大宮に止まって、大宮の駅名カードをもらえます。

・サイコロをふって、3が出たとき
北朝霞の左にある「3マスすすむ」のマスに止まり、また3マス進めて、大宮のマスに止まるのはＯＫです。
※1度、マスに止まったので、同じルートを往復したことにはなりません。

・サイコロをふって、6が出たとき
大宮→武蔵浦和→南浦和→赤羽→武蔵浦和→北朝霞→「3マスすすむ」と進めて止まり、また3マス進めて、大宮のマスに止まるのはＯＫです。
※武蔵浦和を2回通っていますが、同じルートは通っていないのでＯＫです。





## 「秘密の4駅巡りゲーム」の遊び方

**各自に配られた駅名カードと同じ駅名マスに行くゲームです。このゲームでは、サイコロの“6”が出たときは進めなく、かわりに駅名カードを交換するので、勝つための戦略がもとめられます。また、ゲームの展開によって、すぐに終わったり、時間がかかることもあるので、緊張感がある、少し難しいゲームです。**

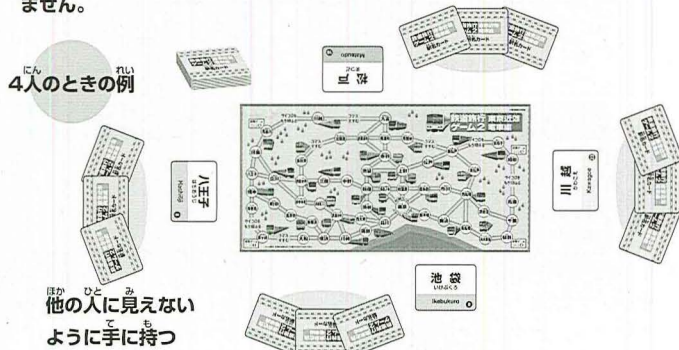
**●勝利条件**

**自分が持っている駅名カードのマス（3駅）に行き、そして、スタートした駅名マスに最初に戻ってきた人が勝ちです。**

**●ゲームスタート**

①ゲームの準備（1ページ参照）をおこないます。

②全員に、駅名カードをウラ向きのまま、4枚ずつ配ります。配られた自分の駅名カードは手に持って、他の人に見えないようにしてください。
残った駅名カードは、そのままウラ向きの山にして、場においておきます。

③それぞれ、自分の手持ちの駅名カードの中から、1枚選んで、スタートにする駅名マスを決めてください。そのスタートにした駅名カードは、自分の前の場に、オモテ向きにして、みんなに見えるようにおきます。
**※このスタートの駅名マスは、ゴールにもなります。ゲーム中に変えることはできません。**

④全員でジャンケンなどをして、プレイする順番を決めてください。

⑤1番の人は、サイコロをふって、電車コマを進めます。ただし、“6”が出たときは、**「駅名カード交換」**をしてください。電車コマを進めることはできません。
※電車コマの進め方は、初級・中級ゲームと同じです。手持ちの3枚の駅名カードを見て、電車コマを進める方向を考えましょう。
**※「駅名カードの交換方法」は、⑦を読んでください。**

⑥手持ちの駅名カードと同じ駅名マスに止まった人は、その駅名カードをクリアしたことになり、その駅名カードを、みんなに見せてから、場の隅にオモテ向きに捨てておきます。そのあと、次の人に順番がうつります。

⑦サイコロで“6”が出たときは、強制的に**「駅名カード交換」**になります。拒否することはできません。
ただし、手持ちの駅名カードが無く、ゴールの駅名カードしかないときは、その回は1回休みになり、次の人に順番がうつります。

**※「駅名カードの交換方法」は、次のようにします。**

・“6”を出した人は、カード交換する相手を1人決めるか、または、場の駅名カードの山の上から1枚交換するかを決めてください。

**■他の人と、カード交換をするとき**

・駅名カードを交換する相手の名前を言って、その人と自分は、手持ちの中から1枚、交換したい駅名カードをウラ向きのまま、相手に出して交換します。（他の人に見せてはいけません）

**※カード交換を申し込まれた人は、断ることはできません。**ただし、手持ちが無く、ゴールの駅名カードしかない人とは交換できません。また、自分以外の全員が、ゴールの駅名カードしかないときは、交換できないので、山になっている駅名カードと交換してください。

**※交換した駅名カードが、今止まっている駅名マスと同じでも、クリアにはなりません。**次の順番以降で、自分の電車コマを進めてクリアを目指しましょう。

**■山になっている駅名カードと交換するとき**

・自分の手持ちの中から1枚、交換したい駅名カードをウラ向きのまま、山の下に入れます。その後、山のいちばん上のカードを1枚取ります。（他の人に見せてはいけません）

⑧手持ちの駅名カード3枚全てクリアして、手持ちが無くなった人は、スタートにした駅名マス（＝ゴール）に向かってください。ただし、手持ちが無くなった人は、サイコロで“6”が出ると、1回休みです。

⑨いちばん最初に、スタートにした駅名マスに戻った人が勝ちです。
※通過はゴールになりません。
※2位以下は、そのままゲームを続けて、ゴールした（＝スタートに戻った）順番で決めます。